

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *KOOPERATIF* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN PADA SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 2 PAREPARE**

***Rosnah***

Tenaga Edukatif pada SD Muhammadiyah 2 Parepare

Email: rosnah@yahoo.com

**ABSTRACT**

Research problems namely is the implementation of cooperative learning model Teams-Games-Tournaments can improve student learning outcomes on addition and reduction of numbers in the first grade of SD Muhammadiyah 2 Pare Pare? from the formulation of the problem, the research aims: to improve learning outcomes the sum of mathematics in the subject and reduction of numbers by applying cooperative learning Teams-Games-Tournaments. The approach used in this study is a qualitative approach. Classroom action research (PTK) was implemented in the first grade students of SD Muhammadiyah 2 Pare Pare totaling 17 people by focusing on two main aspects, namely: (1) aspect of the learning process; and (2) aspects of learning outcomes. The second aspect of the focus of which will be observed during the study with research procedures, ie: action planning, action, observation, and reflection. From the implementation of the measures obtained data collected by observation, achievement test and documentation. Furthermore, the data is analyzed and processed by descriptive quantitative and qualitative descriptive. Results of the study showed that: the teacher's activities in meyajikan materials with cooperative learning model Teams-Games-Tournaments tend to increase; activity of students in the learning process, also tend to be the better; and learning outcomes the first cycle and the second cycle are at sufficient qualification, and the third cycle is at a good qualifying.

*Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournements, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Permasalahan penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan model PTK. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare yang berjumlah 17 orang dengan memfokuskan pada dua aspek utama, yakni: (1) aspek proses belajar mengajar dan (2) hasil pembelajaran. Adapun prosedur penelitian yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dari pelaksanaan tindakan diperoleh data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: aktivitas guru dalam meyajikan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* cenderung meningkat; aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga cenderung semakin baik; dan hasil belajar siklus I dan siklus II berada pada kualifikasi cukup, dan siklus III berada pada kualifikasi baik.

## **PENDAHULUAN**

Setiap sekolah yang masih mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengacu pada Standar Nasional Pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Guna mewujudkan harapan tersebut, maka proses pembelajaran di sekolah harus dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga kondusif dalam mencapai tujuan pendidikan. Dimana pendidikan tercipta dengan adanya kegiatan pembelajaran di sekolah, pada pasal 1 ayat 20 UU Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar”. Oleh karena itu, pada jenjang pendidikan SD, dibuatkan suatu kurikulum pengajaran yang memuat materi-materi yang harus diajarkan. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat, diantaranya matematika”.

Oleh karena itu, matematika penting untuk diajarkan utamanya kepada siswa SD. Disamping itu, siswa juga perlu menyadari bahwa pembelajaran matematika penting bagi dirinya. Namun, pada kenyataannya di SD banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Karakteristik pembelajaran matematika saat ini adalah lebih mengacu pada tujuan jangka pendek (lulus ujian sekolah, kabupaten/kota, atau nasional) komunikasi satu arah, pengaturan ruang kelas monoton. Hal ini didasari dari hasil study dari Tim dosen dan guru matematika beberapa Universitas dan Widyaiswara 30 LPMP seluruh Indonesia pada tanggal 15-16 Maret 2007 menunjukkan juga bahwa: ceramah merupakan metode yang paling banyak digunakan selama mengajar, waktu yang digunakan siswa untuk problem solving 32% dari seluruh waktu di kelas, guru lebih banyak berbicara dibandingkan dengan siswa. Dengan demikian, siswa menjadi pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian penulis di kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare bahwa sebagian guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam

---

<sup>1</sup> UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003

menyelesaikan soal. Sehingga banyak siswa yang kurang mengerti dengan materi yang diberikan karena memahami teori tentang bagaimana orang belajar serta kemampuan menerapkannya dalam pengajaran matematika merupakan persyaratan penting untuk menciptakan proses pengajaran yang efektif.

Sementara hasil wawancara dengan guru, siswa yang aktif adalah siswa yang memahami betul materi yang diajarkan. Sementara siswa yang tidak mengerti menjadi pasif bahkan ada yang hanya bermain dengan teman yang lainnya. Kondisi belajar seperti ini, tentunya berdampak pada hasil belajarnya. Peneliti melakukan analisis tes awal pada siswa kelas I dan nilai yang mereka peroleh rata-rata 60. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada pokok bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan masih tergolong rendah.

Untuk mengetahui dampak tersebut secara faktual, seperti peneliti mengambil data dari nilai rata-rata ulangan harian semester pertama tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran matematika. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan siswa hanya mencapai 60. Nilai rata-rata ini jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar menurut kurikulum yakni sebesar 70 dapat dikatakan bahwa nilai siswa tersebut berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan.

Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengadakan penelitian di kelas I dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT, dengan cara membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan melakukan games tournaments. *Teams-Games-Tournaments* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh kurang berhasilnya guru mengajar dalam pembelajaran bersetting kelompok. Pada pembelajaran bersetting kelompok konvensional-tradisional, yang dialami oleh peneliti justru dapat merusak minat dan motivasi siswa. Siswa pandai cenderung mendominasi kelompok belajarnya karena tidak mempercayai teman sekelompoknya. Mereka dapat pula bersikap sebaliknya, cuek dan malas sebagai akibat merasa dirugikan oleh pembelajaran bersetting kelompok karena mereka akan bekerja keras untuk kelompoknya sedang siswa yang kurang pandai akan ikut memperoleh hasil kerja kerasnya.

Peneliti juga mengadakan wawancara dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas bersama oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka. Berdasar hasil observasi tersebut, siswa kurang aktif dalam PBM sehingga hasil belajar siswa sangat kurang.

Untuk mengatasi masalah ini peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dengan sistem penilaian mengacu pada kinerja kelompok dan kinerja individu dalam kontribusinya terhadap kinerja kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil

belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan fenomena di atas, maka inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare”.

### ***Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments***

Pengertian pembelajaran kooperatif menurut Davidson dan Warsham dalam Isjoni adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil.<sup>2</sup> Pendapat lain yang dikemukakan oleh Johnson & Johnson menjelaskan bahwa :

Pembelajaran kooperatif berarti belajar bersama-sama saling membantu antara yang satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>3</sup>

Pendapat di atas hampir sama yang dikemukakan oleh Sanjaya bahwa: pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang heterogen.<sup>4</sup>

Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa.

Menurut Keinsmen dalam kurikulum 1994 menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai ciri-ciri diantaranya : 1) adanya penjelasan teoritik, ilmiah, dan penemuan, 2) adanya tujuan yang akan dicapai, 3) adanya tingkah laku guru dan siswa yang khusus, dan 4) dalam model pembelajaran diperlukan suatu kondisi yang khusus.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Inti Media, 2007), h. 24.

<sup>3</sup> *Ibid.*,

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 242.

<sup>5</sup> Kiensmans, (<http://id.worpres.com/pendidikan>), diakses 21 Maret 2015

### *Langkah-Langkah TGT*

Proses Pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dalam pembelajaran matematika, guru sebelum memberikan tugas harus melihat keterampilan sosial yang diperlukan dalam kelompok itu agar dapat bekerja sama dalam kegiatan mereka. Sekali keterampilan itu ditetapkan maka akan sangat membantu siswa untuk dapat bekerja sama dengan orang lain secara efektif. Di samping itu juga meningkatkan pencapaian akademik dan membangun keterampilan-keterampilan yang dianggap penting sepanjang hidup mereka.

Dalam metode Teams Games Tournaments (TGT). Siswa memainkan permainan dengan beranggotakan tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor team mereka. Langkah-langkah yang dapat dilakukan pada saat pembelajaran TGT adalah sebagai berikut :

1. Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4 anggota. Tim terdiri dari 5 anggota hanya apabila kelas tidak dapat dibagi habis dengan 4 anggota. Untuk menempatkan siswa dalam kelompok, urutkan mereka dari atas ke bawah berdasarkan kinerja akademik tertentu dan bagilah daftar siswa yang telah diurut itu menjadi 4. Kemudian ambil satu siswa dari tiap perempatan itu sebagai anggota tim yang berimbang.
2. Membuat lembar kegiatan siswa (LKS) dan kuis pendek untuk pelajaran yang akan diajarkan.
3. Guru menyampaikan atau membacakan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh tm, pada saat kelompok sudah terbentuk.
4. Bila tiba saatnya kuis, bagikan kuis itu atau bentuk evaluasi yang lain dan berikan waktu yang cukup. Jangan mengizinkan siswa untuk bekerja sama pada saat mengerjakan kuis tersebut, sebab mereka harus menunjukkan bahwa mereka telah belajar secara individu.
5. Buatlah skor tim dan skor individual.
6. Berilah pengakuan dan penghargaan kepada prestasi tim.
7. Berilah permainan matematika untuk semua tim.<sup>6</sup>

Tahapan pembelajaran dalam TGT, sebagai berikut:

a. Tahap *class precentation* (penyajian kelas)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

---

<sup>6</sup> R. E. Slavin, *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 1995), h. 54.

b. Tahap *team* (kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Tahap *game* (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Tahap *turnamen* (pertandingan)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. Tahap *team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.

### ***Hipotesis Tindakan***

Jika pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* diterapkan dalam pembelajaran Matematika tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

## **PEMBAHASAN**

### ***Deskripsi Penelitian***

Situasi awal siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Parepare, dapat diketahui melalui kegiatan pra penelitian. Kegiatan awal penelitian dimaksudkan untuk mengumpulkan data-data awal yang mendasari alasan penelitian, dimana data-data awal ini menunjukkan kemampuan awal siswa yang ingin ditingkatkan melalui kegiatan penelitian.

Pada kegiatan tersebut, peneliti melakukan pengamatan/observasi terhadap proses pembelajaran matematika siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran matematika tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan di kelas I

di SD Muhammadiyah 2 Parepare, guru masih menganut paradigma lama dalam mengajar, yakni lebih banyak melakukan ceramah monoton dan mendominasi pembelajaran, sehingga siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika, cenderung bosan dan pasif. Sehingga dapat diduga dampaknya yakni hasil belajar siswa relatif kurang optimal. Untuk mengetahui dampak dari proses pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa secara faktual, peneliti melakukan tes awal di akhir pembelajaran matematika. Hasil tes setelah diperiksa dan diberi nilai, diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes siswa kelas I hanya mencapai 60. Nilai rata-rata tersebut relatif masih kurang karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yakni nilai rata-rata minimal 72.

Dari hasil tes di atas, terlihat umumnya siswa masih kesulitan dalam membagi pecahan campuran. Kesulitan-kesulitan siswa dalam tes hasil belajar dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) siswa kesulitan dalam menyelesaikan tugas, 2) siswa kesulitan dalam menerima materi dan 3) siswa kesulitan dalam memahami langkah-langkah nilai tempat.

Dari pengamatan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di atas, dapat ditentukan situasi awal yang akan ditindaki melalui kegiatan penelitian, yakni: pendekatan pembelajaran yang membuat siswa jenuh dan bosan, segera ditinggalkan dan diganti dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, yang menyajikan pembelajaran dengan cara 'bermain' yang dapat membuat siswa senang dalam belajar dan hasil belajar siswa, dimana siswa masih kesulitan dalam menjawab tes tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan, dan skor/nilai yang dicapai masih dikategorikan kurang karena berada di bawah standar KKM.

### **Hasil Penelitian Siklus I**

Penelitian dilaksanakan mengikuti prosedur pelaksanaan penelitian, meliputi: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

#### *Rencana Tindakan*

Sebelum pelaksanaan tindakan di kelas dilakukan, dibutuhkan kegiatan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat RPP siklus I, yang memuat materi mengenal bentuk pecahan biasa dan pecahan campuran, serta mengubah bentuk pecahan campuran menjadi pecahan biasa dan sebaliknya.
2. Mempersiapkan lembar kerja siswa.
3. Mempersiapkan kelengkapan pertandingan seperti: kartu soal, kartu bilangan, papan data, dan kotak skor.
4. Mempersiapkan lembar observasi terhadap guru dan siswa.
5. Mempersiapkan soal tes hasil belajar siklus I

### *Pelaksanaan Tindakan*

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai RPP siklus I yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas sebanyak dua kali pertemuan.

Kegiatan awal dimulai guru dengan mengadakan apersepsi dan menyampaikan tujuan dari materi yang akan diajarkan.

Selanjutnya, guru memasuki kegiatan inti pembelajaran dengan melibatkan tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sebagai berikut:

1) Tahap *class precentation* (penyajian kelas)

Guru memulai dengan memberikan penjelasan singkat materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, atau sebaliknya.

2) Tahap *team* (kelompok)

Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang beranggotakan masing-masing 4-5 orang. Kelompok yang terbentuk merupakan team yang dipersiapkan untuk bertanding. Guru membagikan LKS

3) Tahap *game* (permainan)

Selanjutnya pada langkah *game* (permainan), dimana guru menyampaikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan game yang dipertandingkan secara *team* (kelompok), dengan deskripsi kegiatan:

Guru : Anak-anak ibu akan membagikan kartu soal kepada kalian. Setiap anggota dalam kelompok akan menyelesaikan soal-soal yang akan ibu berikan. Ibu akan memilih siswa yang cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Dia yang akan ikut dalam turnamen.

Siswa : (Memperhatikan dan menyimak penjelasan guru)

Guru : Ibu akan memberikan kartu kepada kalian yang berisi pertanyaan yang akan kalian jawab. Apakah anak-anakku sudah mengerti dengan penjelasan ibu tadi ?

Siswa : Sudah, Bu !

4) Tahap *tournament* (pertandingan)

Guru membagikan 10 kartu yang berisi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan biasa kepada setiap team. Selanjutnya guru memberikan aba-aba bahwa pertandingan pertama akan segera dilaksanakan. Deskripsi kegiatan sebagai berikut:

Guru : Ibu akan memberikan arahan tentang aturan permainan yang dipertandingkan berkelompok, sebagai berikut:

- a) Pertandingan akan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertandingan, dimana setiap pertandingan akan diikuti oleh satu orang wakil kelompok.
- b) Dalam satu pertandingan terdapat 4 orang peserta yang akan berlomba di meja pertandingan. Setiap peserta diberikan 10 kartu Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Kemudian peneliti menunjukkan papan data yang bertuliskan Penjumlahan dan



Pengurangan Bilangan bilangan. Peneliti memberikan instruksi kepada peserta untuk berlomba mencari kartu bilangan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan, yang merupakan jawaban dari Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada papan data. Peserta akan menyerahkan 1 kartu kepada peneliti.

c) Setiap peserta yang dengan benar diberikan poin 10, dan yang salah diberi poin 0. Poin juga diberikan kepada peserta berdasarkan kecepatan dalam mengumpulkan kartu bilangan, berturut-turut adalah 8, 7, 6, 5, ..., dan 1. Contoh: peserta yang tepat menjawab tetapi berada pada urutan terakhir tercepat menyelesaikan pekerjaan, akan mendapat poin  $10 + 1$ , jadi poinnya adalah 11.

d) Setiap poin yang diperoleh peserta akan dituliskan pada papan skor menurut kolom kelompoknya.

Siswa sekalian, kita akan memulai pertandingan. Coba wakil dari setiap team maju ke meja pertandingan membawa kartu bilangannya.

Siswa : Setiap team mengirimkan satu orang anggotanya ke meja pertandingan. (siswa yang maju ke turnamen adalah siswa yang menang dalam permainan kelompoknya).

Guru : Pada pertandingan pertama ini, ibu minta kalian memperhatikan papan data yang berisikan 5 Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Sekarang mulai cari pada kartu kalian yang menunjukkan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan yang ada papan data dimulai dari sekarang.

Siswa : Berlomba mencari kartu.

Setelah selesai, guru memberikan poin 10 kepada peserta yang benar dan 0 bagi peserta yang salah. Juga diberikan poin tambahan, 4 kepada peserta tercepat pertama, 3 kepada peserta tercepat kedua, 2 kepada peserta tercepat ketiga, dan 1 kepada peserta yang terakhir menyelesaikan pekerjaannya. Poin tersebut dituliskan guru di papan skor di papan tulis berdasarkan kolom team yang bertanding.

5) Tahap *team recognized* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengakumulasikan poin tiap-tiap team di papan skor, kemudian menetapkan juara 1, 2, 3, dan 4. Guru memberikan penghargaan kepada team berdasarkan prestasinya.

Pada akhir pembelajaran siklus I, guru menyimpulkan pembelajaran dengan memberikan penguatan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Selanjutnya memberikan tes tertulis kepada siswa secara perorangan.

#### *Observasi*

Observasi merupakan tindakan pengamatan terhadap rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan yang merupakan inti pengamatan, yakni aktivitas pembelajaran berupa aktivitas siswa dan cara guru menghadirkan pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi. Dalam

pengamatan, guru ( peneliti ) dibantu oleh seorang pengamat yang mengamati dan mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

#### 1. Observasi Siswa

Pada tahap penyajian kelas, siswa cukup mendengarkan penjelasan tentang materi mengenal pecahan dan mengubah pecahan campuran menjadi pecahan biasa. Pada tahap belajar kelompok, kelompok yang dibentuk belum berdasarkan kepada ketuntasan belajar siswa, sehingga siswa yang pintar tidak dapat menjadi tutor bagi temannya yang kurang. Pada tahap permainan, yakni penjelasan aturan pertandingan, siswa cukup memahami aturan pertandingan. Pada tahap pertandingan, masih dikategorikan cukup, karena pada saat pertandingan terlihat bahwa siswa yang belum bertanding kurang memotivasi temannya yang sementara bertanding. Pada tahap penghargaan kelompok, terlihat bahwa siswa yang menerima penghargaan sangat senang dan lebih termotivasi, sedangkan yang belum menang akan berusaha lebih baik supaya bisa mendapatkan hadiah (penghargaan).

Dari keseluruhan tahapan observasi terhadap siswa di atas, yang dapat dijadikan tolok ukur aktivitas siswa adalah pada saat diskusi internal kelompok. Dimana tercatat bahwa dari tiap-tiap kelompok hanya rata-rata dua orang yang aktif mendiskusikan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, sisanya masih terlihat pasif. Jadi dalam satu kelas dicatat terdapat 8 orang yang aktif. Sementara pada saat pertandingan, siswa yang terlihat aktif hanya 4 orang yakni wakil kelompok, sedangkan yang lainnya kurang memotivasi temannya yang bertanding. Sehingga dapat dikatakan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktivitas siswa dikategorikan masih 'rendah'. Hal ini berdasarkan tabel tingkat keberhasilan, dimana bahwa selama pembelajaran berlangsung rata-rata 8 orang saja yang aktif atau 47% siswa kelas I yang aktif, jika diterjemahkan sesuai tabel tingkat keberhasilan berada pada rentang 46%-54%% atau kategori 'rendah'.

#### 2. Observasi Guru

Dalam penyajian kelas, yakni pada pembentukan team, peneliti tidak membagi team berdasarkan kepada siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Peneliti dapat dianggap kurang memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam diskusi internal kelompok, karena pembentukannya tidak didasarkan kepada ketuntasan siswa. Peneliti cukup menjelaskan aturan pertandingan kepada siswa. Peneliti cukup baik dalam memimpin pertandingan. Peneliti sudah dengan baik memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, dikategorikan 'cukup'. Dimana dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*, dari seluruh langkah TGT guru melaksanakan tiga langkah dengan baik atau cukup baik.

#### 3. Penilaian terhadap hasil belajar siswa

Dari lembar jawaban siswa, setelah diperiksa dan diberi nilai, diperoleh hasil di antara 17 siswa terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas. Sedangkan nilai rata-rata siswa, sesuai dengan kategori kriteria penilaian hasil belajar, relatif

tergolong sedang yakni 61,71. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 55-69 dengan kualifikasi 'cukup'. Nilai rata-rata tersebut belum mencapai KKM dan indikator keberhasilan yakni 70.

#### *Refleksi*

Setelah serangkaian kegiatan tindakan penelitian siklus I berlangsung, yang ditunjukkan oleh data hasil pengamatan dan hasil belajar, peneliti mengadakan kilas balik atau refleksi. Dari refleksi, diperoleh kekurangan-kekurangan pada kegiatan tindakan siklus I, yakni:

- 1) Rencana tindakan: meskipun sudah cukup baik dilakukan peneliti, akan tetapi belum mempersiapkan kelompok belum didasarkan kepada tingkat kemampuan siswa (ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari skor hasil belajar).
- 2) Pelaksanaan tindakan:
  - a) Terlihat bahwa masih kurangnya perhatian guru kepada siswa yang memperoleh skor di bawah 70. Karena siklus I baru mulai diamati dan menjadi bahan untuk siklus II.
  - b) Kelompok belajar yang terbentuk bersifat sementara, belum didasarkan kepada memadukan antara siswa yang tuntas dalam belajar dan tidak tuntas dalam satu kelompok.
  - c) Guru belum melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan sempurna.
  - d) Hasil penelitian pada siklus I, belum mencapai target yang telah ditentukan dalam indikator keberhasilan.

Dari kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, kemudian peneliti mengadakan koreksi terhadap pelaksanaan siklus I dan mempersiapkan penanggulangannya pada siklus II, sebagai berikut:

- 1) Rencana tindakan: peneliti mempersiapkan nama-nama siswa untuk dibagi dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan siswa, dimana dari skor hasil belajar siklus I diperoleh siswa yang tuntas atau skor di atas 70 di bagi merata dalam masing-masing kelompok yang dibentuk.
- 2) Pelaksanaan:
  - a) Memberikan perhatian kepada siswa yang memperoleh nilai tes di bawah 70. Dengan cara mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan menghantar pemikiran siswa untuk menganalisa dan memahami pelajarannya. Bila perlu, di akhir pembelajaran diberikan tugas untuk dilatih di rumah.
  - b) Membentuk kelompok belajar yang beranggotakan siswa yang memperoleh nilai minimal 70 dan di bawah 70 dengan tujuan agar siswa dengan nilai minimal 70 mampu menjadi tutor sebaya bagi temannya.
  - c) Peneliti lebih menghidupkan atau mendinamiskan suasana pembelajaran dengan mengadakan diskusi interaktif antara siswa dengan peneliti, dan siswa dengan siswa.
  - d) Karena pada siklus I belum mencapai target sesuai indikator keberhasilan penelitian, maka pembelajaran pada siklus I dilanjutkan pada siklus II.

## Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II, dilaksanakan mengikuti prosedur pelaksanaan penelitian, meliputi: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### *Rencana Tindakan*

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II, adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP siklus II yang memuat materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, dengan langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kegiatan inti.
- 2) Mempersiapkan nama-nama siswa untuk pembentukan kelompok (team).
- 3) Mempersiapkan kartu untuk pertandingan, dan aturan pertandingan.
- 4) Mempersiapkan hadiah sebagai bentuk penghargaan kepada team yang memenangkan pertandingan.
- 5) Mempersiapkan lembar observasi terhadap guru dan siswa.
- 6) Mempersiapkan soal tes hasil belajar siklus II.

### *Pelaksanaan Tindakan*

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai RPP siklus II yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas sebanyak dua kali.

Kegiatan awal dimulai guru dengan menyampaikan apersepsi dan tujuan dari materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru memasuki kegiatan inti pembelajaran dengan melibatkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sebagai berikut:

- 1) Tahap *class precentation* (penyajian kelas)  
Guru memulai dengan memberikan penjelasan singkat materi pembagian Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan biasa.
- 2) Tahap *team* (kelompok)  
Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok yang beranggotakan rata-rata 3 orang. Kelompok yang terbentuk merupakan team yang dipersiapkan untuk bertanding. Pembentukan kelompok (*teams*) didasarkan pada siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas pada siklus I, dimana siswa yang tuntas pada siklus I ada 6 orang, ke-6 orang tersebut didistribusi merata pada semua kelompok yang dibentuk. Guru membagikan LKS.
- 3) Tahap *game* (permainan)  
Selanjutnya pada langkah *game* (permainan), peneliti menyampaikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan game yang dipertandingkan secara *team* (kelompok). Dengan deskripsi kegiatan sebagai berikut:  
Guru : Anak-anak seperti pada pertemuan minggu lalu, ibu akan membagikan kartu soal pada kalian, tujuan untuk mencari siapa yang akan ikut dalam turnamen.  
Siswa : (Memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti).  
Guru : Apakah kalian mengerti cara permainan kita pada pelajaran ini?  
Siswa : Mengerti, Bu !

#### 4) Tahap *tournament* (pertandingan)

Guru membagikan 10 kartu yang berisi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan biasa kepada setiap team. Selanjutnya guru memberikan aba-aba bahwa pertandingan pertama akan segera dilaksanakan. Deskripsi kegiatan sebagai berikut:

Guru : Siswa sekalian, kita akan memulai pertandingan. Tapi sebelumnya ibu akan menyampaikan aturan pertandingan. Ibu akan memberikan arahan tentang aturan permainan yang dipertandingkan berkelompok, sebagai berikut:

- a) Pertandingan akan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertandingan, dimana setiap pertandingan akan diikuti oleh satu orang wakil kelompok.
- b) Dalam satu pertandingan terdapat 6 orang peserta yang akan berlomba di meja pertandingan. Setiap peserta diberikan 10 kartu Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Kemudian peneliti menunjukkan papan data yang bertuliskan pembagian Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Peneliti memberikan instruksi kepada peserta untuk berlomba mencari kartu Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, yang merupakan jawaban dari Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada papan data. Peserta akan menyerahkan 1 kartu kepada peneliti.
- c) Setiap peserta yang dengan benar diberikan poin 10, dan yang salah diberi poin 0. Poin juga diberikan kepada peserta berdasarkan kecepatan dalam mengumpulkan kartu bilangan, berturut-turut adalah 8, 7, 6, 5, ..., dan 1. Contoh: peserta yang tepat menjawab tetapi berada pada urutan terakhir tercepat menyelesaikan pekerjaan, akan mendapat poin  $10 + 1$ , jadi poinnya adalah 11.
- d) Setiap poin yang diperoleh peserta akan dituliskan pada papan skor menurut kolom kelompoknya.

Nah, sekarang wakil dari setiap team maju ke meja pertandingan.

Siswa : (Maju ke meja turnamen).

Setelah selesai, guru memberikan poin 10 kepada peserta yang benar dan 0 bagi peserta yang salah. Juga diberikan poin tambahan, 6 kepada peserta tercepat pertama, 5 kepada peserta tercepat kedua, 4 kepada peserta tercepat ketiga, dan seterusnya. Poin tersebut dituliskan peneliti di papan skor di papan tulis berdasarkan kolom team yang bertanding.

#### 5) Tahap *team recognized* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengakumulasikan poin tiap-tiap team di papan skor, kemudian menetapkan juara 1, 2, dan 3. Peneliti memberikan penghargaan kepada team berdasarkan prestasinya.

Pada akhir pembelajaran siklus II, guru menyimpulkan pembelajaran dengan memberikan penguatan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan biasa.

Selanjutnya memberikan tes tertulis kepada siswa.

### *Observasi*

Observasi merupakan tindakan pengamatan terhadap rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan yang merupakan inti pengamatan, yakni aktivitas pembelajaran berupa aktivitas siswa dan cara guru menghadirkan pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi. Dalam pengamatan, peneliti dibantu oleh seorang pengamat yang mengamati dan mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

#### 1) Observasi siswa

Pada tahap penyajian kelas, siswa cukup mendengarkan penjelasan tentang materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Pada tahap belajar kelompok, kelompok yang dibentuk cukup berdasarkan kepada ketuntasan belajar siswa, akan tetapi jumlah siswa yang tuntas masih kurang sehingga siswa yang tuntas belum maksimal menjadi tutor bagi temannya yang belum tuntas. Pada tahap permainan, yakni penjelasan aturan pertandingan, siswa sudah baik dalam memahami aturan pertandingan. Pada tahap pertandingan, masih dikategorikan cukup, karena pada saat pertandingan terlihat bahwa siswa yang belum bertanding kurang memotivasi temannya yang sementara bertanding. Pada tahap penghargaan kelompok, terlihat bahwa siswa yang menerima penghargaan sangat senang dan lebih termotivasi, sedangkan yang belum menang akan berusaha lebih baik supaya bisa mendapatkan hadiah (penghargaan).

Dari keseluruhan tahapan observasi terhadap siswa di atas, dalam diskusi kelompok tercatat bahwa dari tiap-tiap kelompok hanya rata-rata satu sampai dua orang yang aktif mendiskusikan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan biasa, sisanya masih terlihat pasif. Jadi dalam satu kelas dicatat terdapat 10 orang yang aktif. Sementara pada saat pertandingan, siswa yang terlihat aktif hanya 6 orang yakni wakil kelompok, sedangkan yang lainnya kurang memotivasi temannya yang bertanding. Sehingga dapat dikatakan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktivitas siswa dikategorikan masih 'kurang'. Hal ini berdasarkan tabel tingkat keberhasilan, dimana selama pembelajaran berlangsung 59% siswa kelas I yang aktif, jika diterjemahkan sesuai tabel tingkat keberhasilan berada pada rentang 55%-69% atau kategori 'sedang'. Akan tetapi pencapaian tersebut masih di bawah indikator keberhasilan penelitian.

#### 2) Observasi guru

Dalam penyajian kelas, yakni pada pembentukan team, peneliti sudah cukup baik dalam membagi team berdasarkan kepada siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Meskipun kelompok sudah terbentuk berdasarkan ketuntasan belajar siklus I, peneliti dapat dianggap kurang memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam diskusi internal kelompok, karena terlihat diskusi masih didominasi oleh siswa yang tuntas dan tidak membantu temannya yang belum tuntas. Peneliti menjelaskan aturan pertandingan kepada siswa dengan baik. Peneliti cukup baik dalam memimpin pertandingan. Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dikualifikasikan 'baik' dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dari seluruh langkah TGT yang dilaksanakan guru hanya satu langkah yang kurang, yakni pada langkah memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

### 3) Penilaian terhadap hasil belajar siswa

Dari lembar jawaban siswa, setelah diperiksa dan diberi nilai, diperoleh hasil di antara 17 siswa terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas. Sedangkan nilai rata-rata siswa, sesuai dengan kategori kriteria penilaian hasil belajar, relatif tergolong tinggi yakni 67,76. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 55-69 dengan kualifikasi 'cukup'. Meskipun tergolong tinggi, akan tetapi nilai rata-rata tersebut belum mencapai KKM dan indikator keberhasilan yakni 70.

### *Refleksi*

Setelah serangkaian kegiatan tindakan penelitian siklus II berlangsung, yang ditunjukkan oleh data hasil pengamatan dan hasil belajar, peneliti mengadakan kilas balik atau refleksi. Dari refleksi, diperoleh kekurangan-kekurangan pada kegiatan tindakan siklus II, yakni:

- 1) Rencana tindakan: meskipun sudah cukup baik dilakukan peneliti, akan tetapi dalam mempersiapkan kelompok masih sedikit kesulitan, karena jumlah siswa yang kategori tuntas (skor minimal 70), relatif masih sedikit.
- 2) Pelaksanaan tindakan:
  - a) Kelompok yang terbentuk meskipun sudah didasarkan kepada memadukan antara siswa yang tuntas dan yang belum tuntas, tetapi siswa yang tuntas relatif masih kurang jumlahnya.
  - b) Guru belum melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan sempurna.
  - c) Hasil penelitian pada siklus II belum mencapai target yang sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Dari kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus II, kemudian peneliti mengadakan koreksi terhadap pelaksanaan siklus II dan mempersiapkan penanggulangannya pada siklus III, sebagai berikut:

- 1) Rencana tindakan: peneliti lebih teliti dalam mempersiapkan nama-nama siswa untuk dibagi dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan siswa, dimana dari skor hasil belajar siklus I diperoleh siswa yang tuntas atau skor di atas 70 di bagi merata dalam masing-masing kelompok yang dibentuk.
- 2) Pelaksanaan:
  - a) Memberikan perhatian kepada siswa yang memperoleh nilai tes di bawah 70 dengan cara mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan menghantar pemikiran siswa untuk menganalisa dan memahami pelajarannya. Bila perlu, di akhir pembelajaran diberikan tugas untuk dilatih di rumah.

- b) Membentuk kelompok belajar yang beranggotakan siswa yang memperoleh nilai minimal 70 dan di bawah 70 dengan tujuan agar siswa dengan nilai minimal 70 mampu menjadi tutor sebaya bagi temannya.
- c) Peneliti lebih menghidupkan atau mendinamiskan suasana pembelajaran dengan mengadakan diskusi interaktif dan tanya jawab antara siswa dengan peneliti, dan siswa dengan siswa. Dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan, peneliti mengutamakan kepada siswa yang memperoleh nilai tes di bawah 70.
- d) Karena pada siklus II belum mencapai target indikator keberhasilan penelitian, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus III.

### **Hasil Penelitian Siklus III**

Pada siklus III, seperti halnya siklus II sebelumnya, dilaksanakan pada tahapan-tahapan kegiatan: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

#### *Rencana Tindakan*

Perencanaan yang dilakukan pada siklus III adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP siklus III, yang memuat materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan, beserta langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kegiatan inti.
- 2) Mempersiapkan nama-nama siswa yang telah dikelompokkan berdasarkan ketuntasan atau kemampuan siswa yang dapat dilihat dari skor hasil belajar pada siklus II.
- 3) Mempersiapkan kartu untuk pertandingan, dan aturan pertandingan.
- 4) Mempersiapkan hadiah sebagai bentuk penghargaan kepada team yang memenangkan pertandingan.
- 5) Mempersiapkan lembar observasi terhadap guru dan siswa.
- 6) Mempersiapkan soal tes hasil belajar siklus III.

#### *Pelaksanaan Tindakan*

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai RPP siklus III yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal dimulai peneliti dengan menyampaikan apersepsi dan tujuan dari materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru memasuki kegiatan inti pembelajaran dengan melibatkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sebagai berikut:

- 1) Tahap *class precentation* (penyajian kelas)

Guru memberikan penjelasan singkat materi matematika tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan campuran dan bagaimana membaginya. Penjelasan yang diberikan disertai contoh oleh guru, agar memudahkan siswa memahami tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan.

Guru : Pada pertemuan sebelumnya kalian telah mengetahui tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Pada kesempatan kali ini kita akan melanjutkan materi Penjumlahan dan Pengurangan



Bilangan bilangan yakni bagaimana melakukan operasi matematis Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan.

Siswa : (Memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti)

2) Tahap *team* (kelompok)

Guru membentuk dan membagi siswa ke dalam 8 kelompok yang beranggotakan rata-rata 2 orang. Kelompok yang terbentuk merupakan team yang dipersiapkan untuk bertanding. Pembentukan kelompok (*teams*) didasarkan pada siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas pada siklus II. Pada siklus II terdapat 8 orang yang tuntas dan didistribusi merata ke dalam kelompok yang terbentuk. Peneliti membagikan LKS. Karena pertandingan hanya 2 kali, sehingga waktu pertandingan lebih singkat dari siklus sebelumnya. Peneliti dapat memberikan waktu lebih banyak kepada kelompok untuk berdiskusi internal kelompok.

Hal yang serupa juga terjadi pada kelompok yang lain, dalam menjawab LKS, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan menyelesaikan pekerjaannya, bimbingan tidak hanya dilakukan oleh peneliti tetapi juga mengarahkan agar siswa yang tuntas dapat mengajari temannya. Sehingga terlihat kecenderungan rata-rata semua anggota kelompok terlibat aktif melakukan diskusi internal kelompok.

3) Tahap *game* (permainan)

Pada tahap *game* guru menyampaikan aturan pertandingan, dengan deskripsi kegiatan sebagai berikut:

Guru : Ibu akan membagikan kartu soal kepada kalian untuk dijawab secara perorangan dalam kelompok. Siapa yang tercepat dan tepat dalam menyelesaikan soal ia yang akan ikut dalam turnamen pertama. Apakah anak-anakku mengerti ?

Siswa : Mengerti, Bu !

4) Tahap *tournament* (pertandingan)

Guru membagikan 10 kartu yang berisi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan biasa kepada setiap team. Selanjutnya peneliti memberikan aba-aba bahwa pertandingan pertama akan segera dilaksanakan. Deskripsi kegiatan sebagai berikut:

Guru : Siswa sekalian, kita akan memulai pertandingan. Tapi sebelumnya ibu akan menyampaikan aturan pertandingan. Ibu akan memberikan arahan tentang aturan permainan yang dipertandingkan berkelompok, sebagai berikut:

- a) Pertandingan akan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertandingan, dimana setiap pertandingan akan diikuti oleh satu orang wakil kelompok.
- b) Dalam satu pertandingan terdapat 6 orang peserta yang akan berlomba di meja pertandingan. Setiap peserta diberikan 10 kartu Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan. Kemudian peneliti menunjukkan papan data yang bertuliskan pembagian

Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan campuran. Peneliti memberikan instruksi kepada peserta untuk berlomba mencari kartu Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, yang merupakan jawaban dari Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada papan data. Peserta akan menyerahkan 1 kartu kepada peneliti.

- c) Setiap peserta yang dengan benar diberikan poin 10, dan yang salah diberi poin 0. Poin juga diberikan kepada peserta berdasarkan kecepatan dalam mengumpulkan kartu bilangan, berturut-turut adalah 8, 7, 6, 5, ..., dan 1. Contoh: peserta yang tepat menjawab tetapi berada pada urutan terakhir tercepat menyelesaikan pekerjaan, akan mendapat poin  $10 + 1$ , jadi poinnya adalah 11.
- d) Setiap poin yang diperoleh peserta akan dituliskan pada papan skor menurut kolom kelompoknya.

Siswa : ( Maju ke meja turnamen )

Setelah selesai, guru memberikan poin 10 kepada peserta yang benar dan 0 bagi peserta yang salah. Juga diberikan poin tambahan, 8 kepada peserta tercepat pertama, 7 kepada peserta tercepat kedua, 5 kepada peserta tercepat ketiga, dan seterusnya. Poin tersebut dituliskan peneliti di papan skor di papan tulis berdasarkan kolom team yang bertanding.

#### 5) Tahap *team recognized* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengakumulasikan poin tiap-tiap team di papan skor, kemudian menetapkan juara 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8. Selanjutnya memberikan penghargaan kepada team berdasarkan prestasinya.

Pada akhir pembelajaran siklus III, peneliti menyimpulkan pembelajaran dengan memberikan penguatan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. Selanjutnya memberikan tes tertulis kepada siswa.

#### *Observasi*

Observasi merupakan tindakan pengamatan terhadap rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan yang merupakan inti pengamatan, yakni aktivitas pembelajaran berupa aktivitas siswa dan cara guru menghadirkan pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi. Dalam pengamatan, peneliti dibantu oleh seorang pengamat yang mengamati dan mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

#### 1) Observasi siswa

Pada tahap penyajian kelas, siswa sudah mendengarkan penjelasan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan bilangan, jika ada yang kurang dipahami, siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Pada tahap belajar kelompok, kelompok yang dibentuk dengan baik dengan berdasarkan kepada ketuntasan belajar siswa, dimana siswa yang tuntas dapat dengan maksimal menjadi tutor bagi temannya yang belum tuntas. Pada tahap permainan, yakni penjelasan atauran pertandingan, siswa sudah baik dalam memahami aturan pertandingan. Pada tahap pertandingan, sudah

dikategorikan baik, karena pada saat pertandingan terlihat bahwa siswa yang belum bertanding antusias memotivasi temannya yang sementara bertanding. Pada tahap penghargaan kelompok, terlihat bahwa siswa yang menerima penghargaan sangat senang dan lebih termotivasi, sedangkan yang belum menang akan berusaha lebih baik supaya bisa mendapatkan hadiah (penghargaan).

Dari keseluruhan tahapan observasi terhadap siswa di atas, yang dapat dijadikan tolok ukur aktivitas siswa adalah pada saat diskusi internal kelompok. Dimana tercatat bahwa dari tiap-tiap kelompok rata-rata 15 orang yang aktif mendiskusikan tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. Pada saat pertandingan, terlihat bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif, bukan hanya yang bertanding, akan tetapi siswa yang belum bertanding antusias menyemangati temannya yang bertanding. Sehingga dapat dikatakan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktivitas siswa dikategorikan sudah 'sangat tinggi'. Hal ini berdasarkan tabel tingkat keberhasilan, dimana selama pembelajaran berlangsung sekitar 88% siswa kelas I yang aktif, jika diterjemahkan sesuai tabel tingkat keberhasilan berada pada rentang 85%-100% atau kategori 'sangat baik'.

## 2) Observasi guru

Dalam penyajian kelas, yakni pada pembentukan team, peneliti sudah baik dalam membagi team berdasarkan kepada siswa yang tuntas dan tidak tuntas, peneliti dapat dianggap dapat memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam diskusi internal kelompok, terlihat diskusi sudah ada kerjasama yang baik antara siswa. Peneliti menjelaskan aturan pertandingan kepada siswa dengan baik. Peneliti sudah baik dalam memimpin pertandingan. Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dianggap sudah 'sangat tinggi' dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament*. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dari seluruh langkah TGT yang dilaksanakan guru sudah dilaksanakan dengan baik.

## 3) Penilaian terhadap hasil belajar siswa

Dari lembar jawaban siswa, setelah diperiksa dan diberi nilai, diperoleh hasil di antara 17 siswa terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas. Sedangkan nilai rata-rata siswa, sesuai dengan kategori kriteria penilaian hasil belajar, relatif tergolong tinggi yakni 72. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 70-84 dengan kualifikasi 'baik'. Nilai rata-rata tersebut mencapai KKM dan indikator keberhasilan yakni 70.

## Refleksi

Pada siklus III ini, siswa dikelompokkan berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II. Tiap kelompok permainan tetap terdiri dari siswa yang pintar dan siswa yang kurang dengan maksud mereka yang pintar dapat membantu temannya yang kurang. Dengan demikian, dapat tercipta situasi yang akrab yang dapat mendukung berhasilnya suatu materi yang diajarkan.

Permainan pada siklus III ini yang menunjukkan antusiasme yang cukup positif, dimana masing-masing kelompok memberikan dukungan yang tinggi kepada anggota kelompok yang sedang berlomba menyelesaikan kartu soal di depan kelas, sehingga terkadang kelas menjadi gaduh.

Guru merespon jawaban siswa tidak hanya kepada siswa yang aktif saja yang diberikan perhatian seperti penguatan verbal ataupun non verbal, tetapi juga kepada siswa yang lain agar termotivasi untuk menyampaikan pendapat atau jawaban lain. Pada saat memberikan penjelasan maupun arahan/bimbingan, guru mengunjungi siswa satu persatu ataupun kelompok. Sehingga siswa yang kurang aktif, termotivasi untuk lebih optimal memperhatikan penjelasan guru, dan berani mengajukan pertanyaan apabila kurang memahami penjelasan guru.

Guru mengatur kelompok belajar berdasarkan kepada ketuntasan siswa. Dalam satu kelompok, jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas. Sehingga pada diskusi internal kelompok, siswa yang tuntas mampu menjadi tutor dengan maksimal bagi siswa yang belum tuntas.

Pada siklus III, hasil-hasil penelitian sudah mencapai target sesuai indikator keberhasilan penelitian, baik indikator proses, maupun indikator hasil. Penelitian pada siklus III memperlihatkan bahwa baik dalam proses maupun hasil belajar siswa, cenderung mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, berturut-turut: 1) siklus I, aktivitas siswa 47%, aktivitas guru 53%, nilai rata-rata hasil belajar 61,71 ; 2) siklus II, aktivitas siswa 59%, aktivitas guru 67%, nilai rata-rata hasil belajar 67,76 ; 3) siklus III, aktivitas siswa 59%, aktivitas guru 80%, nilai rata-rata hasil belajar 72.

### **Pembahasan Siklus I**

Rangkaian kegiatan siklus I mengikuti prosedur pelaksanaan penelitian, yakni: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Segala upaya yang dilakukan pada siklus I, mengarah kepada hasil penelitian yang hendak dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian, sehingga dapat dinilai apakah penelitian yang dilaksanakan berhasil atau tidak.

Pada pelaksanaan tindakan belajar mengajar di kelas, diterapkan langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sesuai dengan pendapat Slavin (Sanjaya, 2008) yakni: 1) *Class precentation* (tahap penyajian kelas), 2) *teams* (belajar dalam kelompok), 3) *games* (permainan), 4) *tournament* (pertandingan), dan 5) *team recognition* (penghargaan kelompok). Pelaksanaan tindakan pada siklus I, mendapat kendala pada pembentukan kelompok, karena belum adanya dasar skor hasil belajar siswa yang dapat menjadi acuan dalam pengaturan komposisi kelompok. Sehingga kelompok yang terbentuk tidak terkomposisi dengan baik. Kelompok ini tentunya berpengaruh terhadap pertandingan yang kurang objektif, dimana siswa yang pandai dengan mudah mengalahkan siswa yang kurang pandai. Dominasi siswa yang pandai menjadikan aktivitas siswa kurang merata.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berlangsung, diadakan tes hasil belajar terhadap siswa. Dari tes tersebut diperoleh nilai rata-rata yang mengukur tingkat

keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran. Semua komponen hasil penelitian siklus I yang diperoleh yakni aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa, kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan, dimana hasil-hasil penelitian siklus I yang diperoleh, belum mencapai target yang disyaratkan dalam indikator keberhasilan, sehingga penelitian dianggap belum berhasil.

### **Pembahasan Siklus II**

Berdasarkan gambaran pelaksanaan siklus I yang telah dikoreksi/dibenahi, penelitian siklus II dilaksanakan. Rangkaian kegiatan siklus II mengikuti prosedur pelaksanaan penelitian, yakni: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Segala upaya yang dilakukan pada siklus II, mengarah kepada hasil penelitian yang hendak dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian, sehingga dapat dinilai apakah penelitian yang dilaksanakan berhasil atau tidak. Pada pelaksanaan tindakan belajar mengajar di kelas, diterapkan langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, yakni: 1) tahap penyajian kelas, 2) kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, dan 5) penghargaan kelompok. Pelaksanaan tindakan pada siklus II, masih mendapat kendala pada pembentukan kelompok, meskipun sudah didasarkan kepada pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I, akan tetapi jumlah siswa yang mencapai nilai/skor minimal 70 relatif masih kurang, sehingga dalam satu kelompok siswa yang tuntas (skor minimal 70) kesulitan menjadi tutor bagi temannya yang belum tuntas. Kondisi tersebut mengakibatkan aktivitas siswa belum merata dengan baik, dan siswa yang belum tuntas, relatif kurang terbantu dalam menguasai materi pelajaran.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berlangsung, diadakan tes hasil belajar terhadap siswa. Dari tes tersebut diperoleh nilai rata-rata yang mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran. Semua komponen hasil penelitian siklus II yang diperoleh yakni aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa, kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan, dimana hasil-hasil penelitian siklus II yang diperoleh, belum mencapai target yang disyaratkan dalam indikator keberhasilan, sehingga penelitian dianggap belum berhasil.

### **Pembahasan Siklus III**

Berdasarkan gambaran pelaksanaan siklus II yang telah dikoreksi/dibenahi, penelitian siklus III dilaksanakan. Rangkaian kegiatan siklus III mengikuti prosedur pelaksanaan penelitian, yakni: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Segala upaya yang dilakukan pada siklus III, mengarah kepada hasil penelitian yang hendak dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian, sehingga dapat dinilai apakah penelitian yang dilaksanakan berhasil atau tidak.

Pada pelaksanaan tindakan belajar mengajar di kelas, diterapkan langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, yakni: 1) tahap penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, dan 5) penghargaan kelompok. Pelaksanaan tindakan pada siklus III, relatif sudah terlaksana dengan baik

dimana pada pembentukan kelompok, dibuat sedemikian rupa sehingga dalam satu kelompok jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dari siswa yang belum tuntas. Komposisi kelompok tersebut, memberi dampak terhadap siswa yang belum tuntas (skor hasil belajar di bawah 70) dapat terbantu dalam menguasai materi pelajaran, baik bantuan dari temannya maupun dari guru.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berlangsung, diadakan tes hasil belajar terhadap siswa. Dari tes tersebut diperoleh nilai rata-rata yang mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran. Semua komponen hasil penelitian siklus III yang diperoleh yakni aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa, kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan, dimana hasil-hasil penelitian siklus III yang diperoleh, sudah mencapai target yang disyaratkan dalam indikator keberhasilan, sehingga penelitian dianggap sudah berhasil.

Pembenahan yang telah dilakukan sehingga penelitian dapat berhasil, antara lain:

1. Aktivitas siswa: diperbaiki dengan cara membentuk kelompok belajar yang memadukan antara siswa yang tuntas dengan yang tidak tuntas, dengan demikian diharapkan siswa yang tuntas dapat menjadi tutor bagi temannya. Kelompok yang dibentuk adalah team untuk bertanding, sehingga dengan komposisi anggota kelompok yang telah diatur seperti di atas, memungkinkan siswa peserta pertandingan memiliki level yang sama, dimana siswa yang tuntas dari satu kelompok akan berhadapan dengan siswa yang tuntas dari kelompok yang lain.
2. Aktivitas guru: dibenahi dengan cara memaksimalkan pelaksanaan langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments*. Selain arahan di depan kelas, guru juga mengunjungi tiap kelompok untuk membimbing siswa secara personal, terutama kepada siswa yang belum tuntas. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dipahami.

Aktivitas siswa dan guru yang semakin baik, menunjukkan keadaan aktivitas pembelajaran secara keseluruhan dapat diperbaiki. Dimana pembelajaran yang berlangsung, terdapat tiga komponen yang tidak terpisah, yakni guru selaku pendidik, siswa selaku peserta didik, dan materi pelajaran yang merupakan sumber belajar. Sumber belajar adalah materi yang telah dipersiapkan dalam RPP, sedangkan guru dan siswa merupakan komponen belajar yang harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga belajar merupakan pengalaman bermakna baik bagi siswa maupun guru.

Dalam pembelajaran, model kooperatif tipe *Team Games Tournament* menekankan kepada membangkitkan minat siswa, kerjasama tim dari siswa, dan kompetisi edukatif dari siswa. Sehingga belajar menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa, pada akhirnya siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

Pembelajaran yang baik diharapkan memberikan hasil yang baik pula, sehingga peningkatan hasil belajar tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan dapat tercapai. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya

jumlah siswa yang tuntas (mencapai nilai hasil belajar 7,0 ke atas), berturut-turut: siklus I 53%; siklus II 67%; dan siklus III 80

## **SIMPULAN**

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. Dimana dalam pembelajaran model kooperatif tipe *TGT*, menjadikan siswa aktif sebagai pelaku belajar, menumbuhkan semangat bekerja sama (kooperatif), dan membangkitkan semangat kompetisi yang edukatif dalam diri siswa. Dengan langkah-langkah penerapannya yakni: 1) *Class precentation* (tahap penyajian kelas), 2) *teams* (belajar dalam kelompok), 3) *games* (permainan), 4) *tourna* (pertandingan), dan 5) *team recognition* (penghargaan kelompok). Peningkatan belajar matematika siswa, tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan c dibuktikan nilai rata-rata hasil belajar, berturut-turut adalah siklus I: 61,71; siklus II: 67,76; dan siklus III: 72.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, Nyimas. dkk. 2007. *Pengembangan pembelajaran Matematika SD*. Jakarta Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Bloom, Benjamin S., George F. Madaus, dan J. Thomas Hastings. 1961. *Evaluation to Improve Larning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Mata Pelajaran Matematika untuk tingkat SD/MI. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang- undang RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. Bandung : Citra Umbara.
- Djamarah, B. S dan Zain, A. 2002. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta . Rineka Cipta.
- Isjoni, 2007 : 24. *Pembelajaran Kooperatif*. Penerbit Inti Media : Jakarta.
- Kiensmans. 2004. *Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. <http://id.worpres.com/pendidikan> diakses 21 Maret 2015.
- Rachmat.2007. *Bagaimana melaksanakan PTK metode Teams-Games-Tournaments*. <http://gurupkn.wordpress.com>, diakses 3 Februari 2008.

- Halik, Abdul. 2009. *Pedoman penyusun penelitian tindakan kelas (PTK)*. Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Kennedy, Leonard.1994. *Guilding Children's Learning of Mathematics*. California : Wadsworth Publisng Company.
- Mudjiono & Dimyanti.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Russefendi.1999. *Logika Matematika*. Bandung : Raja Gravindo.
- Sanjaya, 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning : Therry, Research and Practice*. Boston : Allyn and Bacon.
- Trianto, 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Bandung : PT. Ganesa Exact .
- Wardani, dkk. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pusat Penerbit. Universitas Terbuka.